

ENTRELACS

Entrelacs

Cinéma et audiovisuel

10 | 2013

Le Toucher

Introduction

Le toucher au cinéma et dans les médias numériques

Amanda Robles et Julie Savelli



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/532>

DOI : 10.4000/entrelacs.532

ISSN : 2261-5482

Éditeur

Éditions Téraèdre

Référence électronique

Amanda Robles et Julie Savelli, « Introduction », *Entrelacs* [En ligne], 10 | 2013, mis en ligne le 12 septembre 2013, consulté le 02 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/532> ; DOI : 10.4000/entrelacs.532

Ce document a été généré automatiquement le 2 mai 2019.

Tous droits réservés

Introduction

Le toucher au cinéma et dans les médias numériques

Amanda Robles et Julie Savelli

- 1 Pour son dixième numéro, *Entrelacs*, revue scientifique éditée par l'École Supérieure d'Audio-visuel et le Laboratoire de Recherche en Audiovisuel de l'Université de Toulouse 2 (L.A.R.A.), propose de mettre en œuvre une réflexion esthétique sur le toucher au cinéma et dans les médias numériques. Comment les différentes sphères de la création cinématographique (celles des cinéastes, des techniciens, des acteurs et des spectateurs) sont-elles marquées par l'expérience du toucher ? Quant aux « nouveaux » médias, comment explorent-ils à leur façon les possibilités tactiles de l'audio-visuel ?
- 2 La main d'un meurtrier effleurant la branche d'un noisetier ; celle d'un adolescent ivre manipulant un singe mécanique ; les doigts d'une religieuse caressant le visage paré d'une danseuse indienne... De Robert Bresson à Nicolas Ray en passant par Michael Powell, le cinéma a sans nul doute épuisé le corpus du tact énuméré par Jean-Luc Nancy : « [...] effleurer, frôler, presser, enfoncer, serrer, lisser, gratter, frotter, caresser, palper, tâter, pétrir, masser, enlacer, étreindre, frapper... »¹ Car le cinéma est avant tout une histoire de corps, de gestes et de points de contact entre les êtres soulevant une question de proximité avec le monde qui les accueille ou les repousse. L'histoire du cinéma pourrait ainsi être considérée comme une série de réactions épidermiques entre les différentes forces esthétiques, politiques, économiques en présence à l'écran, ainsi qu'entre l'image visible et les hors champs qui l'enveloppent.
- 3 Nous proposons de nous éloigner ici de l'analyse traditionnelle qui pense le cinéma comme une expérience sensorielle avant tout visuelle et auditive pour soulever l'hypothèse qu'il peut s'agir aussi d'un art éminemment tactile, non seulement parce qu'il imprime les aventures sensuelles des corps filmés mais aussi parce qu'il engage chez le cinéaste, outre une acuité visuelle et auditive, un sens du toucher singulier. Le cinéma qui nous touche est donc peut-être avant tout celui que fabriquent les cinéastes avec leurs mains et qui porte en creux, ou en plein, la trace de leurs tâtonnements. Un cinéma qui cherche à établir un contact plus direct avec la réalité filmée, un cinéma qui vient à nous et s'avance au plus près, jusqu'à nous toucher, comme on apposerait la surface sensible de la main pour abolir la distance du regard. L'œuvre cinématographique nous touche et, par

cette réversibilité inévitable que Maurice Merleau-Ponty associait au toucher², nous nous touchons à elle.

- 4 Ce cinéma tactile qui ouvre la possibilité d'une interactivité physique entre le corps regardant et les espaces-temps regardés, trouve des développements particulièrement intéressants dans la création numérique. Par le biais de nouvelles interfaces et l'exploration de zones frontières entre l'image et le récepteur, les « nouveaux » médias sollicitent plus concrètement notre participation corporelle.
- 5 Dans les arts cinématographiques et numériques, la question du toucher vient comme un relais de l'œil, peut-être pour pallier cette distance nécessaire à la constitution d'une image. Selon Gilles Deleuze, il existe une qualité du regard située à la frontière du visible et du tactile. Ce regard « haptique » développe un espace de proximité et d'affect intense, un espace de contact qui permet au regard de toucher, de palper l'objet et de s'y perdre.³ Le cinéaste en même temps que les spectateurs participent alors très activement à l'élaboration de cet espace haptique. Habités par la question du toucher, les cinémas que nous souhaitons mettre ici au travail sont de ce fait « hantés » par la figure de la main : que celle-ci soit visible ou non dans le film, qu'il s'agisse de la main du personnage, du cinéaste ou de celle des spectateurs.

NOTES

1. Jean-Luc Nancy, *Corpus*, Paris, Métailié, 2000, p.82.

2. Selon Maurice Merleau-Ponty, « toucher c'est se toucher », *Le Visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964.

3. Dans *Mille plateaux*, Gilles Deleuze et Félix Guattari développent une opposition entre Espace lisse (haptique) / Espace strié (optique). L'haptique ou le lisse étant un espace de proximité, une forme de *vision rapprochée*, par opposition à un espace optique ou strié soit une forme de *vision éloignée* qui se déploierait dans un monde figé et articulé par des normes découlant de la perspective. (*Mille plateaux*, Paris, Minuit, 1980, pp. 614-622.)

AUTEURS

AMANDA ROBLES

Co-rédactrice en chef, diplômée de l'Ecole Supérieure d'Audiovisuel de Toulouse (ESAV) section réalisation, Amanda Robles a écrit une thèse sur le cinéma d'Alain Cavalier et publié l'ouvrage *Alain Cavalier, filmeur* (De L'incidence, 2011). Réalisatrice et enseignante, elle fait aussi partie de la rédaction de *Bref, le magazine du court-métrage*.

JULIE SAVELLI

Co-rédactrice en chef, enseigne sous le statut de PAST Cinéma à l'université Paul Valéry – Montpellier 3. Membre du laboratoire Rirra21, ses recherches portent sur la conscience créatrice, dans la continuité de sa thèse de doctorat soutenue en 2007 sous la direction de Guy Chapouillé. En parallèle, elle a également diverses activités professionnelles dans les domaines de l'édition et de la programmation documentaire, notamment aux *États généraux du film documentaire* de Lussas.